Uncharted 2 – ***Синопсис***

Эми Хэнниг

Натан Дрейк, современный охотник за сокровищами и вор на пути к исправлению снова втягивается в преступную жизнь, когда его старый друг и товарищ, Гарри Флинн, приходит к нему с деловым предложением, от которого он не сможет отказаться.

Флинн был нанят таинственным заказчиком, чтобы украсть обычную масляную лампу из хорошо охраняемого музея в Стамбуле, и он хочет, чтобы Дрейк к нему присоединился для этого ограбления. Артефакт кажется бесполезным, но Дрейк догадывается что на самом деле нужно заказчику по подсказке, спрятанной внутри лампы, на которой указана локация затонувшего флота с сокровищами Марко Поло – флотилии из тринадцати кораблей, нагруженных богатствами Кубфай-хана, потерянного 700 лет назад.

Заинтригованный этой исторической загадкой, Дрейк соглашается присоединиться к авантюре. Но вместе с Флинном он делает неожиданное открытие – доказательство, что венецианский исследователь возглавил экспедицию в мифическую гималайскую долину Шамбалу. И более того, в затерянном городе скрыто сокровище невообразимой ценности – Камень Чинтамани, легендарная жемчужина буддисткой мифологии, исполняющая желания.

Вооружившись этой информацией, Флинн подставляет Дрейка, устроив его задержание полицией Стамбула. Три месяца он сидит, загнивая в турецкой тюрьме, прежде чем его старый друг и наставник, Виктор Салливан придет к нему на помощь, подкупив местных чиновников, чтобы договориться об освобождении Дрейка.

Решив отомстить, Дрейк намеревается отыскать легендарный затерянный город и забрать Камень Чинтамани, прежде чем Флинн и его «заказчик» доберутся до него. В компании Салливана и нового любовного увлечения Хлои Фрейзер, умелой, но безрассудной охотницы за сокровищами, Дрейк идет по следам улик, уходящих в прошлое более чем на семьсот лет назад, по следам предыдущих экспедиций, чтобы разгадать секреты мифического города.

Но эти поиски сталкивают его с Флинном и его бывшим нанимателем, беглым военным преступником по имени Зоран Лазаревич, который намеревается использовать камень в своих интересах. Неустанно следуя за каждым шагом Дрейка, безжалостному Лазаревичу помогает соперник-авантюрист Дрейка, Флинн, у которого тоже есть романтический интерес к Хлое.

И в судьбе Дрейка происходит еще один поворот, когда в Непале дороги его и Хлои пересекаются с бывшей Дрейка, Еленой Фишер, которая теперь стала журналистом-расследователем, работающей над материалом по разоблачению Лазаревича. Когда моральный кризис разлучает Дрейка и Хлою, и она переходит на сторону врага, обстоятельства снова сводят Дрейка и Елену вместе, теперь объединенных общим стремлением помешать Лазаревичу и его людям.

Путешествие погружает их в опасную игру в кошки-мышки, которая проверяет пределы их выносливости, и приводит их в самые отдаленные уголки Тибета, где они в конце концов обнаруживают, что Шамбала это не земной рай, а заросшие антиутопические

руины, в которых таится мрачный секрет – секрет, который, по мнению Лазаревича, содержит ключ к его тираническим мечтам о власти.

Перевод: Всеволод Стихарев

Телеграм-канал «Сценарный голод»: https://t.me/screenplayhunger